IL RITORNO DELL'E.ELLE

Grande monopolizzazione della rubrica per questo mese. Spero che la cosa non vi dispiaccia troppo, anche perché il numero di coloro che usano librigame è ormai perfino più imponente dei veri giocatori di ruolo.
A dire la verità per questo numero avevo intenzione di farvi una sorpresa con l'anteprima di Vampiri, il nuovo gioco di ruolo della Das, ma poi ho preferito aspettare un mese in più e fare le cose con maggiore calma.
Se ne riparla a Settembre. Intanto, buon divertimento!

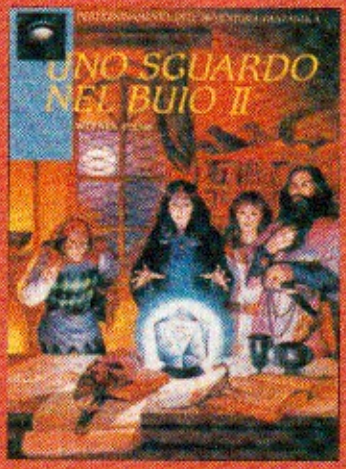
Andrea Fattori

Capita spesso che i lettori mi chiedano come mai non parlo dei prodotti dell'E.Elle, la fertilissima casa editrice di Trieste a cui si deve il successo dei librigame in Italia. Il motivo è in realtà molto semplice, e rappresenta una scelta che è stata a mio avviso necessaria: l'E.Elle produce una quantità incredibile di librigame ogni anno, rendendo impossibile recensirli tutti di volta in volta e, d'altro canto, la sua produzione di Giochi di Ruolo è alquanto limitata e dilazionata nel tempo. Così ho preferito dedicare a questa casa editrice uno spazio periodico (semestrale o annuale, a seconda del numero di titoli disponibili), in cui riassumo tutte le novità di entrambi i campi. In questo caso, poiché si tratta del primo di questi appuntamenti, l'articolo verterà su tutte le collane momentaneamente disponibili e non solo sulle ultime novità.

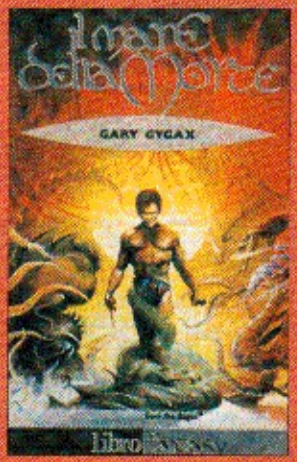
I LIBRIGAME

Di che cosa si tratta penso sia abbastanza chiaro a tutti: sono fondamentalmente racconti all'interno dei quali il lettore deve effettuare alcune decisioni comportamentali, impersonando l'eroe di turno. Solitamente queste si risolvono nella scelta della strada da prendere o delle parole da dire, ma capita spesso di dover effettuare anche veri e propri combattimenti. La produzione dell'E.Elle in questo settore è, come abbiamo detto, veramente impressionante sia per quantità che per varietà.

LIBROFANTASY: si tratta di avventure basate, appunto, su leggende di carattere fantasy, con orchi, draghi, troll, elfi e tutto il resto. Non vi è un filo conduttore comune (anche se la serie è suddivisibile in cinque filoni principali), bensì si tratta di scenari singoli, spesso concepiti come cornice per altre collane, come ad esempio quella di Lupo Solitario.
Attualmente è composta da dodici volumi, scritti da alcuni dei più grandi autori di questo campo: Gary Gygax, creatore dell'indimenticabile Dungeons & Dragons, Joe Dever, padre di Lupo Solitario, Steve Jackson, ideatore della serie di Gurps, e molti altri.
Gli ultimi due titoli della serie sono Caccia Spietata (quarto volume delle leggende di Lupo Solitario) e L'Uomo Ombra (secondo volume dei Custodi del Destino). La serie non è conclusa e sono previsti nuovi titoli.

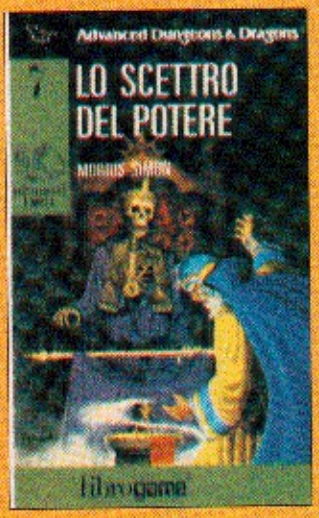


UNICORNO: una serie assolutamente nuova, che per il momento conta soltanto due titoli: Tradimento a Darkenwood e Il Signore del Fuoco.
La peculiarità di questa nuova collana è quella di offrire al giocatore la massima libertà di movimento (nei limiti della meccanica di un librogame). Non vi sono scenari prefissati, con il recupero di artifatti divini o la sconfitta di terribili demoni, ma solo una serie di opportunità per permettere al proprio personaggio di acquisire sempre più forza e ricchezze. L'ideale per chi odia sentirsi costretto da una trama già prefissata e senza possibilità di fuga.
FIRE*WOLF: quattro racconti con un unico protagonista, un barbaro ribelle alla ricerca del potere e della gloria. Tutte scritte da Brennan, queste avventure rientrano nei classici standard dei librigame, in un mondo fantasy pieno di tesori e divinità.
La serie è conclusa e non verrà ulteriormente ampliata.



SAMURAI: il medioevo orientale, per quanto a noi solitamente poco conosciuto, rappresenta un'ottima alternativa al genere fantasy. Ovviamente il lettore si troverà a dover fronteggiare situazioni, costumi e leggende totalmente nuove, con un'atmosfera permeata dalla magia e dalla religione.
Lo scopo dell'eroe di turno è quello di riportare la luce in un Giappone che si sta lentamente consumando, arso dall'ambizione personale dei suoi signori, dimentico degli dei che tanto a lungo lo hanno accompagnato. Per riuscire a riportare la luce è necessario trovare il paese di Wa, dove ancora si conservano i mistici oggetti appartenenti alla tradizione del Giappone.
Tre soli titoli per questa breve collana, già conclusa.
SKYFALL: ancora fantasy, ma con un occhio di riguardo alla magia più pura, questa nuova serie interamente curata da David Tant. Quattro sono i titoli

BOARDGAMES



DISPONIBILI FINO A QUESTO MOMENTO, DI CUI L'ULTIMO - IL GIARDINO DELLA FOLLIA - È STATO DISTRIBUITO A MAGGIO. LA SERIE NON È CONCLUSA E ATTENDE DI SVELARE ANCORA NUMEROSI MISTERI ARCANI.

LA TERRA DI MEZZO: POTEVA FORSE MANCARE, AL CENTRO DI QUESTA PARATA, UNA SERIE DEDICATA ALLA MERAVIGLIOSA TERRA DI MEZZO DI J.R.R. TOLKIEN? QUANDO QUESTA COLLANA È STATA ANNUNCIATA, PIÙ DI UN ANNO FA, MOLTI APPASSIONATI DI QUESTO GENERE SONO RIMASTI ABBASTANZA PERPLESSI, MA ALLA FINE IL RISULTATO È STATO PIÙ CHE BUONO: OTTIME AMBIENTAZIONI, STORIE DOTATE DI UN CERTO SPESSORE E UNA BUONA LIBERTÀ D'AZIONE. PURTROPPO I TITOLI SONO SOLTANTO QUATTRO, UNA SPIA A ISENGARD, TRADIMENTO ALLA FORTEZZA, LE MINIERE DI MORIA E ALLA RICERCA DEL PALANTÍR, E NON NE SONO PREVISTI ALTRI.

ROBIN HOOD: SOLTANTO DUE I TITOLI PER QUESTA INDIMENTICABILE FAVOLA DEL MEDIOEVO INGLESE, IL DEMONIO DEL RE E LA SPADA DEL TEMPLARE. A MIO AVVISO QUESTA È UNA DELLE SERIE MENO RIUSCITE, FONDAMENTALMENTE PERCHÉ IL CARATTERE DEL PERSONAGGIO PRINCIPALE NON È STATO CENTRATO CORRETTAMENTE. LA SERIE È COMUNQUE CONCLUSA.

HORROR CLASSIC: DUE VOLUMI PER ALTRETTANTI MOSTRI DEL CINEMA HORROR: IL CONTE DRACULA E FRANKENSTEIN. LE ATMOSFERE CREATE DAI LIBRI NON SONO MALE, MA ENTRAMBI GLI EROI (SE COSÌ SI POSSONO CHIAMARE) ATTINGONO PIÙ ALLA CINEMATOGRAFIA DEGLI ANNI '50 CHE NON ALLA LETTERATURA. LA COMPONENTE ORRORIFICA È COMUNQUE ABBASTANZA BLANDA E SCEVRA DA DESCRIZIONI SPLATTER. SERIE CONCLUSA.

GRECIA ANTICA: UN'ALTRA SERIE A MIO AVVISO POCO RIUSCITA, CHE OFFRE RIVISITAZIONI NON SEMPRE GRADEVOLI DEI MITI GRECI. LE AVVENTURE MANCANO ABBASTANZA DI MORDENTE E L'ATMOSFERA NON È PARTICOLARMENTE COINVOLGENTE. SERIE CONCLUSA CON SOLI TRE TITOLI.

NINJA: OTTIMI INVECE I RISULTATI DELLA COLLANA DEDICATA A QUESTI SPETTACOLARI E LETALI GUERRIERI ORIENTALI, AL CONTRARIO DI QUANTO MI SAREI ASPETTATO.

IL GIOCATORE DEVE AFFRONTARE L'INCARNAZIONE STESSA DEL MALE E VENDICARE IL PADRE ADOTTIVO, METTENDO A FRUTTO L'ARTE DELLA TIGRE APPRESA DAL MAESTRO KWON. LA STORIA NON È EFFETTIVAMENTE ORIGINALE, MA VIENE SVILUPPATA CON GRANDE COERENZA E UNA BUONA DOSE DI REALISMO (PER QUANTO POSSIBILE). OTTIMA ANCHE LA PARTE A PROPOSITO DELLE ARTI MARZIALI E DEI COMBATTIMENTI. L'INTERA SERIE CONTA SEI VOLUMI, DI CUI L'ULTIMO È INFERNO!

I GUERRIERI DELLA STRADA: SULL'ONDA DEL SUCCESSO DI LUPO SOLITARI, JOE DEVER SI LANCIA IN QUESTA AVVENTURA A CARATTERE POSTNUCLEARE, CON COMBATTIMENTI DA STRADA E NECESSITÀ BASILARI DA SODDISFARE. IMPERSONANDO MARK PHOENIX, CAPO DI UNA COLONIA DI SUPERSTITI, DOVRETE GUIDARE LA VOSTRA GENTE DAL TEXAS ALLA CALIFORNIA, SOPRAVVIVENDO ALLE INSIDIE NATURALI E UMANE DELLA ZONA. IL RISULTATO È DISCRETO, MA NON RAGGIUNGE LO SPLENDORE DI LUPO SOLITARIO.

LUPO SOLITARIO: PARLI DEL DIAVOLO... DIFFICILE CREDERE CHE ORMAI CI SIA ANCORA QUALCUNO CHE NON HA VISTO O PROVATO UNO DEI VOLUMI DI LUPO SOLITARIO. CON OLTRE UN MILIONE DI COPIE VENDUTE IN ITALIA, COSTITUISCE SENZA OMBRA DI DUBBIO IL PIÙ CLASSICO E AMATO LIBROGAME DEL MONDO. ORMAI GIUNTO AL SUO 18° EPISODIO, CON L'ALBA DEI DRAGONI, QUESTO FORTUNATISSIMO CICLO È DIVENUTO UN SIMBOLO PER MOLTI GIOCATORI DI RUOLO E NON.

L'UNICO APPUNTO È CHE I NUMERI CENTRALI, PIÙ O MENO VERSO IL 12°, AVEVANO PERSO UN PO' DI MORDENTE, MA ORA LA SERIE SI STA RIPRENDENDO E STA TORNANDO AI VECCHI LIVELLI. INUTILE DIRE CHE NON È ANCORA CONCLUSA (VIVREMO ABBASTANZA PER VEDERNE LA FINE?)...

OBERON: UNA SERIE ORMAI ABBASTANZA VECCHIA, COMPOSTA DA QUATTRO VOLUMI E FIRMATA DA PAGE E DEVER. L'EROE QUESTA VOLTA È UN MAGO, UN GIOVANE MAGO CON TANTO DI BASTONE E MANTELLO, OVVIAMENTE IMPEGNATO IN UNA LOTTA CONTRO IL MALE A COLPI DI STREGONERIA.

MALGRADO L'ETÀ RESTA UN BUON CLASSICO, SEMPRE VALIDO E DIVERTENTE.

MISTERI D'ORIENTE: COME HO GIÀ DETTO, L'ORIENTE COSTITUISCE UNA FONTE PRESSOCHÉ INESAURIBILE - NONCHÉ RELATIVAMENTE NUOVA - A CUI LA E.ELLE PUÒ ATTINGERE A VOLONTÀ. IN QUESTO CASO, PERÒ, NON SI TRATTA DEL GIAPPONE O DEL TIBET, BENSÌ DI UN ORIENTE PIÙ VICINO E CONOSCIUTO: LA TERRA SANTA, L'EGITTO, LA BABILONIA, PER FINIRE CON L'INDIA E LA CINA. CINQUE VOLUMI INTERESSANTISSIMI, AMBIENTATI AI TEMPI DELLE CROCIATE E VISSUTI NEI PANNI DI UN PRETE-GUERRIERO AFFASCINATO DAI MISTERI DELL'ORIENTE. LA SERIE, ATTUALMENTE CONCLUSA, SI COLLOCA TRA I PIÙ VALIDI LIBRIGAME TRADOTTI IN ITALIA.

BLOOD SWORD: CINQUE LIBRI LEGATI AL FANTASY E ALL'ORRORE, CON UNA SERIE DI STORIE PIENE DI COLPI DI SCENA. IN REALTÀ LE TRAME DI QUESTI LIBRI MANCANO ABBASTANZA DI SPESSORE E NON PROPONGONO NIENTE DI NUOVO, MA OFFRONO LA POSSIBILITÀ DI GIOCARE ANCHE IN GRUPPO, FORNENDO UN PUNTO DI CONTATTO TRA IL MONDO DEI LIBRIGAME E QUELLO DEL GIOCO DI RUOLO. LA SERIE SI È CONCLUSA CON LE MURA DI SPYTE.

OLTRE L'INCUBO: ANCORA IL TEMA DELL'AMBIENTAZIONE HORROR, ANCHE SE IN MISURA DILUITA. SOLO DUE VOLUMI PER QUESTA MINI-SERIE CHE NON PUÒ CERTO ESSERE CONSIDERATA COME UNO DEI CAPOLAVORI DELL'E.ELLE.

PARTITA A QUATTRO: QUATTRO LIBRI PER QUATTRO PERSONAGGI E, VOLENDO, QUATTRO GIOCATORI. L'ELEMENTALISTA, IL MENESTRELLO, IL CAVALIERE E IL MAGO RAPPRESENTANO GLI EROI DI QUESTO SECONDO TENTATIVO DI FAR CONVIVERE LIBROGAME E GIOCO DI RUOLO. LE STORIE SONO INTERESSANTI E LA STRUTTURA DEI LIBRI PERMETTE UNA DISCRETA LIBERTÀ DI GIOCO. UN VALIDO TENTATIVO PER QUESTO PARTICOLARE GENERE.

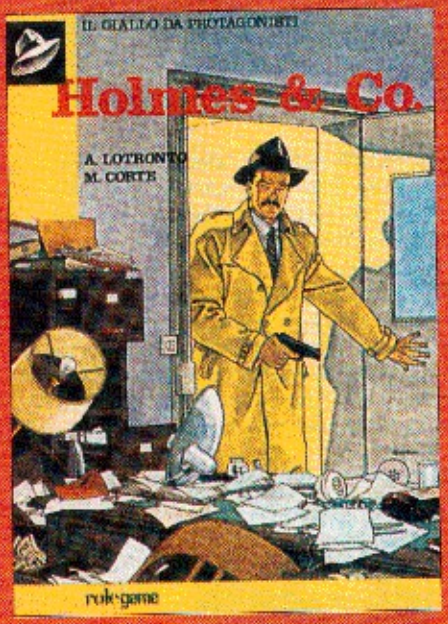
ALLA CORTE DI RE ARTU': ALTRO LEGGENDARIO PERSONAGGIO, IMMANCABILE ALL'INTERNO DI UNA SERIE DI LIBRIGAME. LE STORIE NARRATE, PER OVVIE ESIGENZE DI GIOCABILITÀ, SI DISCOSTANO IN MANIERA NOTEVOLE DAI RACCONTI ORIGINALI, MA OFFRONO COMUNQUE AVVENTURE AVVINCENTI E APPASSIONANTI. OTTO IN TOTALE I VOLUMI PER QUESTA COLLANA CONCLUSASI CON LA LEGIONE DEI MORTI.

SORTILEGIO: ALTRA SERIE DI SCARSO VALORE, MALGRADO LA PRESENZA DI STEVE JACKSON, E DESTINATA A SCOMPARIRE DALLA MEMORIA DEI LIBROGIOCATORI. LE QUATTRO AVVENTURE CHE LA COMPONGONO, RIGOROSAMENTE FANTASY, MANCANO DI REALISMO E SPESSORE. EVITATELE.

DIMENSIONE AVVENTURA: UN'ANTOLOGIA DI AVVENTURE E SCENARI AVVINCENTI, UNA SERIE DI RACCONTI PRIVI DI UN FILO CONDUTTORE MA NON PER QUESTO MENO VALIDI. ATTUALMENTE LA SERIE COMPRENDE 11 TITOLI, GLI ULTIMI DEI QUALI SONO LA CREATURA DEL MALE E I GUERRIERI OMBRA, USCITO DA POCHISSIMO TEMPO.

SHERLOCK HOLMES: UNA DELLE COLLANE PIÙ VALIDE IN ASSOLUTO TRA QUELLE PROPOSTE DALLA E.ELLE, SHERLOCK HOLMES OFFRE INTERE ORE DI PURO DIVERTIMENTO INVESTIGATIVO. LE STORIE SONO OTTIME, COLME DI COLPI DI SCENA E RIVELAZIONI A SORPRESA, DEGNE DEI MIGLIORI MAESTRI DEL GIALLO. OVVIAMENTE LA STRUTTURA STESSA DEI LIBRIGAME RISULTA RISTRETTIVA PER UN ARGOMENTO COME QUESTO, MA GLI AUTORI DEGLI OTTO LIBRI CHE COSTITUISCONO LA SERIE SONO RIUSCITI A DESTREGGIARSI OTTIMAMENTE E A PROPORRE UN LAVORO DI ALTO LIVELLO.

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS: IL PIÙ CLASSICO DEI GIOCHI DI RUOLO, L'ESSENZA STESSA DELLE AVVENTURE VOLTE ALLA DISTRUZIONE E AL SACCHEGGIO, LO SPIRITO DI PERSONAGGI CAPACI DI FAR CROLLARE INTERE MONTAGNE CON UN SEMPLICE GESTO DELLA MANO: TUTTO QUESTO È ADVANCED DUNGEONS



& Dragons (non è vero, c'è molto altro, ma è così che lo intendono la maggior parte dei giocatori). Poteva dunque mancare il librogame di un gioco che sembra essere stato creato appositamente per questo fine? Ovviamente no.

Quindici volumi, di cui l'ultimo (La Città Fantasma) appena giunto nei negozi, per un numero incredibile di mostri, scontri e tesori. Le trame non sono particolarmente originali, quantomeno non tutte, ma lo spirito del gioco è ricreato abbastanza bene. Ideale per chi, veramente, si diverte a massacrare e arraffare.

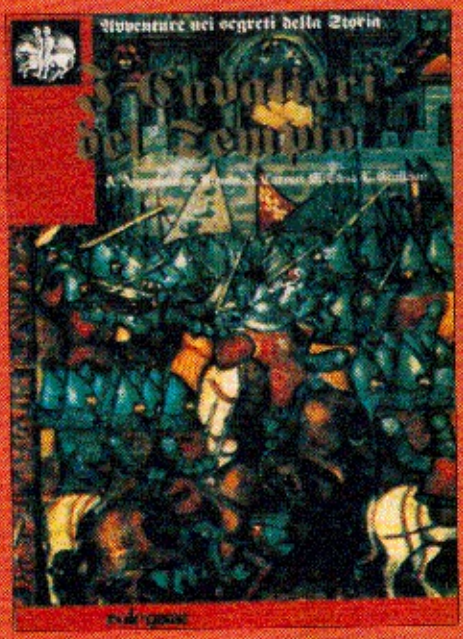
Realtà & Fantasia: forse sono io che non posseggo lo spirito giusto, ma odio profondamente questa serie, a mio avviso la peggiore in assoluto. Si tratta, detto in termini abbastanza semplicistici, di una collana di librigame basati sulla vita reale, dove il giocatore si trova a dover compiere una serie di scelte sentimentali e lavorative. Forse può rappresentare una forma di evasione come un'altra, ma preferisco di molto i paesaggi fantasy alla vita quotidiana.

Detectives Club: quattro racconti, ormai anche abbastanza vecchiotti, in perfetto stile poliziesco. L'elemento giallo è sempre presente e le storie sono qualitativamente buone, ma non raggiungo il livello di Holmes & Company.

Avventure Stellari: un genere che i librigame hanno sempre trascurato a favore di altri generi più immediati ed evocativi. La fantascienza offre in realtà numerosissimi spunti per una serie di interessantissime avventure. Al momento i volumi sono cinque, con una buona qualità media (anche se varia da libro a libro). Protagonisti dei racconti sono un ragazzo e il suo robot, che sfrecciano per l'universo in una girandola di citazioni a volte divertenti, altre abbastanza banali. Globalmente discreta come collana, ma manca ancora un genere fantascientifico serio!

Time Machine: pensavate che se ne fossero dimenticati? poveri illusi! La macchina del tempo costituisce un tema troppo affascinante per non rientrare nella cerchia dei librigame. Cinque volumi di ottima qualità, ispirati ad alcuni dei più grandi scrittori della storia, per una serie che non ha ancora finito di crescere.

Faccia a Faccia: un'alternativa al librogame di gruppo, è quello per due giocatori impegnati in una sfida all'ultimo respiro. Molto interessante dal punto di vista dell'interazione tra personaggi giocanti, questa collana conta al momento due soli titoli: Sfida per il Trono e La Valle dei Sogni, ciascuno composto da due libri (uno per giocatore). Veramente valido.



I giochi di ruolo

Come ho già detto, la produzione di giochi di ruolo da parte dell'E.Elle è abbastanza limitata. I titoli disponibili sono in tutto quattro (e non sono pochi), ma il vero problema arriva quando si passa a moduli ed espansioni, praticamente inesistenti.

Per ovviare a questa mancanza, la E.Elle ha recentemente messo a punto una pubblicazione periodica (annuale o semestrale, deve essere ancora stabilito), all'interno della quale vengono fornite avventure e materiale aggiuntivo per i tre titoli "made in Italy": Kata Kumbas, I Cavalieri del Tempio e Holmes & C.

Continua invece, in maniera abbastanza regolare, l'uscita di moduli per Uno Sguardo nel Buio, il gioco di ruolo tedesco che in alcuni paesi è perfino riuscito a soppiantare il successo di Dungeons & Dragons.

E.L. Avventura 1

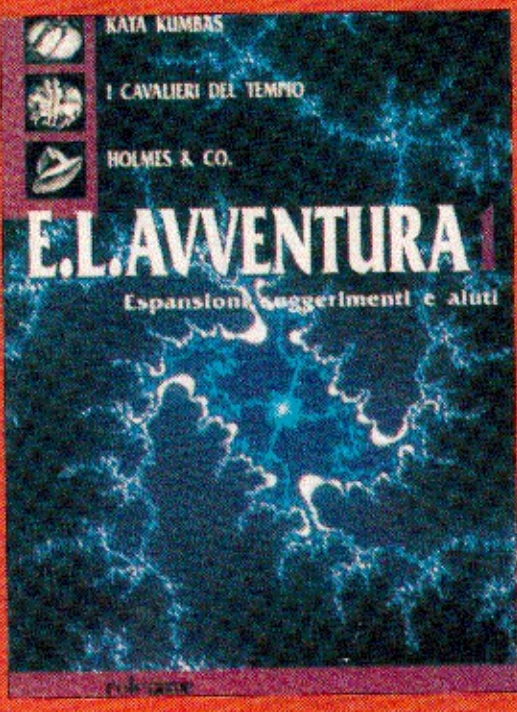
Settantacinque pagine di scenari e suggerimenti per tutti coloro che possiedono i giochi di ruolo dell'E.Elle. Il libro è diviso in tre sezioni, ciascuna dedicata a un particolare titolo, e a loro volta suddivise in diversi capitoli.

La prima parte viene dedicata al gioco Kata Kumbas, ambientato in una sorta di Italia mistica e fantasy. Si tratta di un riadattamento del Mediterraneo alle esigenze della fantasia, con troll, goblin, mostri ed eroi. Ovviamente resta inalterato il patrimonio storico dell'ambientazione, fondendo l'avventura e la storia. La sezione rivolta a Kata Kumbas contiene due avventure, Piattini e Misteri, e Lo Sparviero del Duca, oltre a un capitolo dedicato alla fisionomia dei personaggi. Entrambi gli scenari prendono spunto da situazioni comuni, da cui si evolve l'avventura vera e propria. Interessante il capitolo di ampliamento delle regole, che fornisce delle comode tabelle per la creazione della fisionomia e del carattere di eventuali personaggi non giocanti (o, volendo, anche giocanti). Un unico appunto è che non vengono assolutamente rispettate le regole della probabilità e dei caratteri genetici dominanti (neppure quelli riguardanti l'altezza media), per cui starà al Master il compito di rendere sensati i risultati ottenuti.

Il volume continua poi con I Cavalieri del Tempio, ai quali dedica ben tre avventure, oltre all'ampliamento delle regole. Si tratta di un gioco che porta i partecipanti indietro nel tempo, facendo rivivere le date più importanti del nostro Medio Evo e permettendo al Master di "giocare" con alcuni dei più grandi misteri storici. Gli scenari sono ambientati rispettivamente nel 1333, 1321 e 1350, con moltissimi personaggi realmente esistiti.

La sezione di regole viene invece dedicata all'evocazione, un particolare tipo di magia che può rivelarsi estremamente utile in ogni situazione.

Chiude il libro la sezione dedicata a Holmes & C., un ottimo gioco di pura investigazione. L'avventura questa volta è una sola, ma in compenso vengono offerti due interessantissimi capitoli di regole aggiuntive: il primo spiega attraverso quali modalità è possibile trasformare un romanzo giallo in un'avventura. Il secondo, invece, fornisce una lista di nomi inglesi, francesi e spagnoli, estremamente utili per il Master che si trova spesso a dover inventare nomi stranieri durante le partite.



Per questa volta è tutto. L'E.Elle tornerà con noi, per un'altra seduta intensiva, al più presto.